SNK
NEO·GEO CD
BIG TOURNAMENT GOLF™
ビッグトーナメントゴルフ
©1996 NAZCA CORPORATION.
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

はじめに

このたびはネオジオＣＤ専用ソフト『ビッグトーナメントゴルフ』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。

★ネオジオＣＤ本体、またはネオジオＣＤＺ本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

CONTENTS

使用上の注意……………………3
コントローラー操作説明………5
ゲームの始め方…………………6
ゲーム画面の見方………………7
まず、最初にエントリーしよう！…8
スタッツについて………………9
ショット・パットの打ち方……10
ストロークプレイの遊び方……12
マッチプレイの遊び方…………14
ハンディキャップ算出モードの遊び方……16
グランドスラム挑戦モードの遊び方……18
オプションモードについて……20
ゴルファー紹介…………………22
コース紹介………………………23

健康上の安全についての注意

ゲームを楽しくプレイしていただくために、次の事項をお守りください。また、お子様がゲームをされる時は、保護者の方がお読みになりお子様に必ずお伝えください。

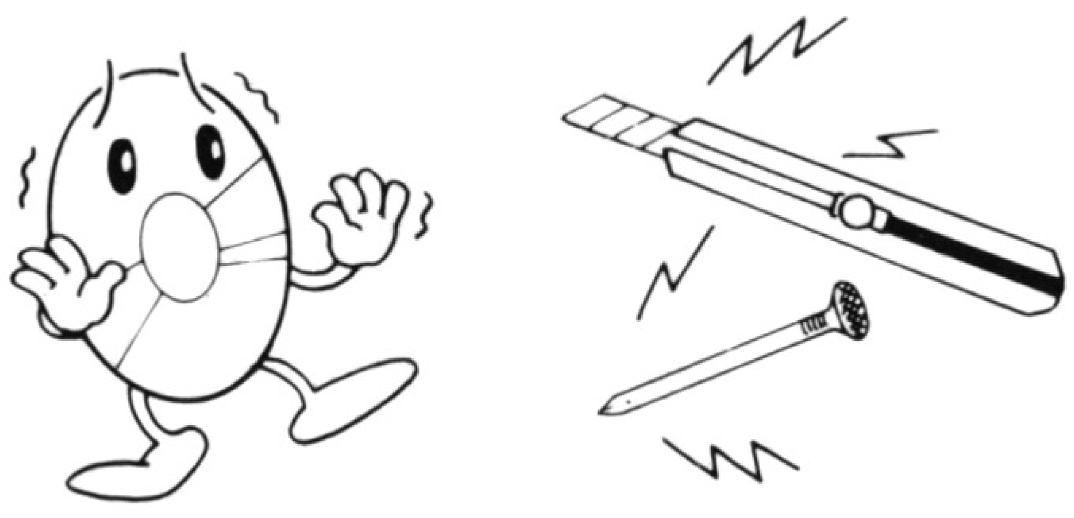
- ●ゲームをされる時は、健康のため1時間毎ぐらいに適度な休憩を必ずおとりください。また、極度に疲労されている時や、睡眠不足の時は体調が完全に回復してからゲームを楽しんでください。
- ●ゲームをされる時は部屋を明るくし、テレビから出来るだけ離れてください。
- ●今までに強い光の刺激を受けた時やテレビなどを見ていた時に、一時的にでも筋肉のけいれん、意識の喪失などを経験したことのある方は、必ずゲームをされる前に医師と相談してください。万一、ゲーム中にこの様な症状が起きたり、身体に異常を感じた時はゲームを中断し、スイッチを切って医師と相談してください。

使用上の注意

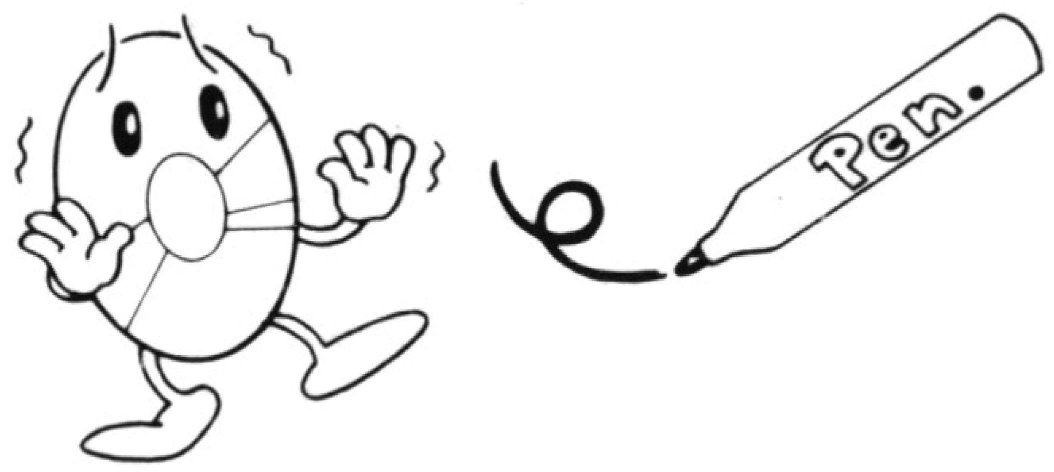
このディスクはネオジオCD専用のゲームソフトです（音楽用のCDプレイヤーでは使用しないでください）。ゲームを始める前に、以下の注意事項をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。

ディスクの取り扱いについて

ディスクをキズつけないでください。
ケースから出し入れする際は、特に注意が必要です。

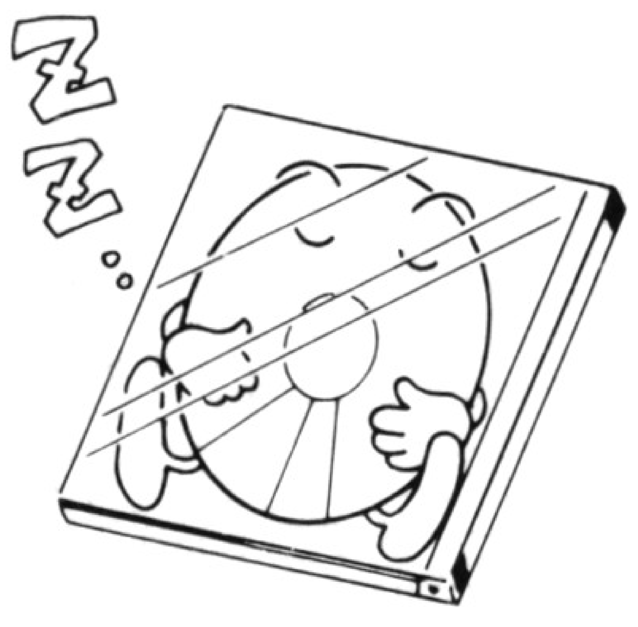


ディスクのレーベル面に文字を書いたり、シール等を貼ったりしないでください。読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。また、ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



読み取り面を汚さないでください。もし汚した場合は、柔らかい布で中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。シンナーやベンジンは使わないでください。

プレイ後は元のケースに入れて、高温・多湿の場所を避けて保管してください。

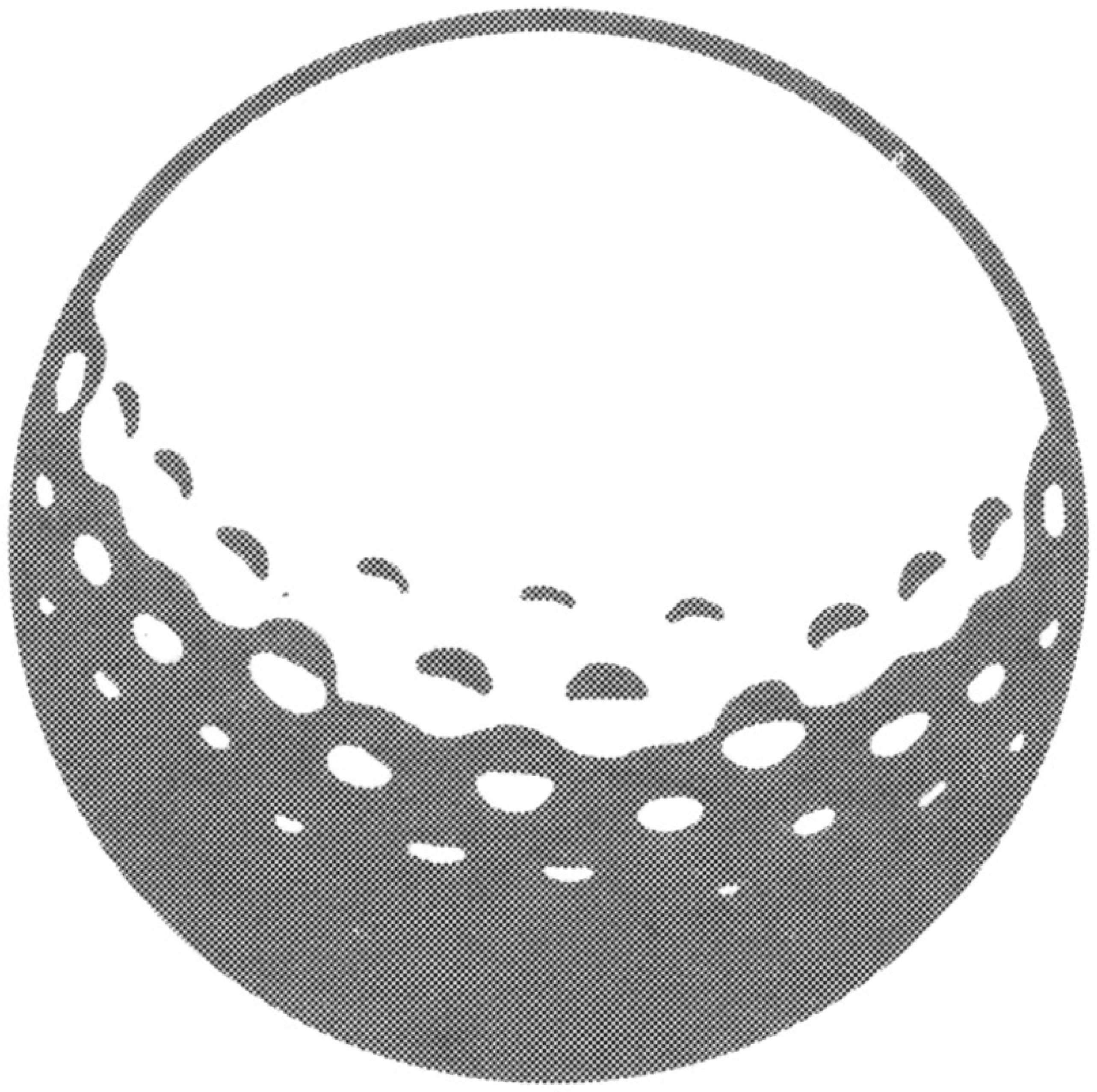


ゲームデータ・バックアップについて

このゲームは、ネオジオCD本体の内蔵RAM（バックアップメモリー）を使えば、進行データを簡単にバックアップできます。ただし、内蔵RAMが初期化されていない場合は、セーブやロードは行えません。
※初期化の方法については、本体の取扱説明書をご覧ください。

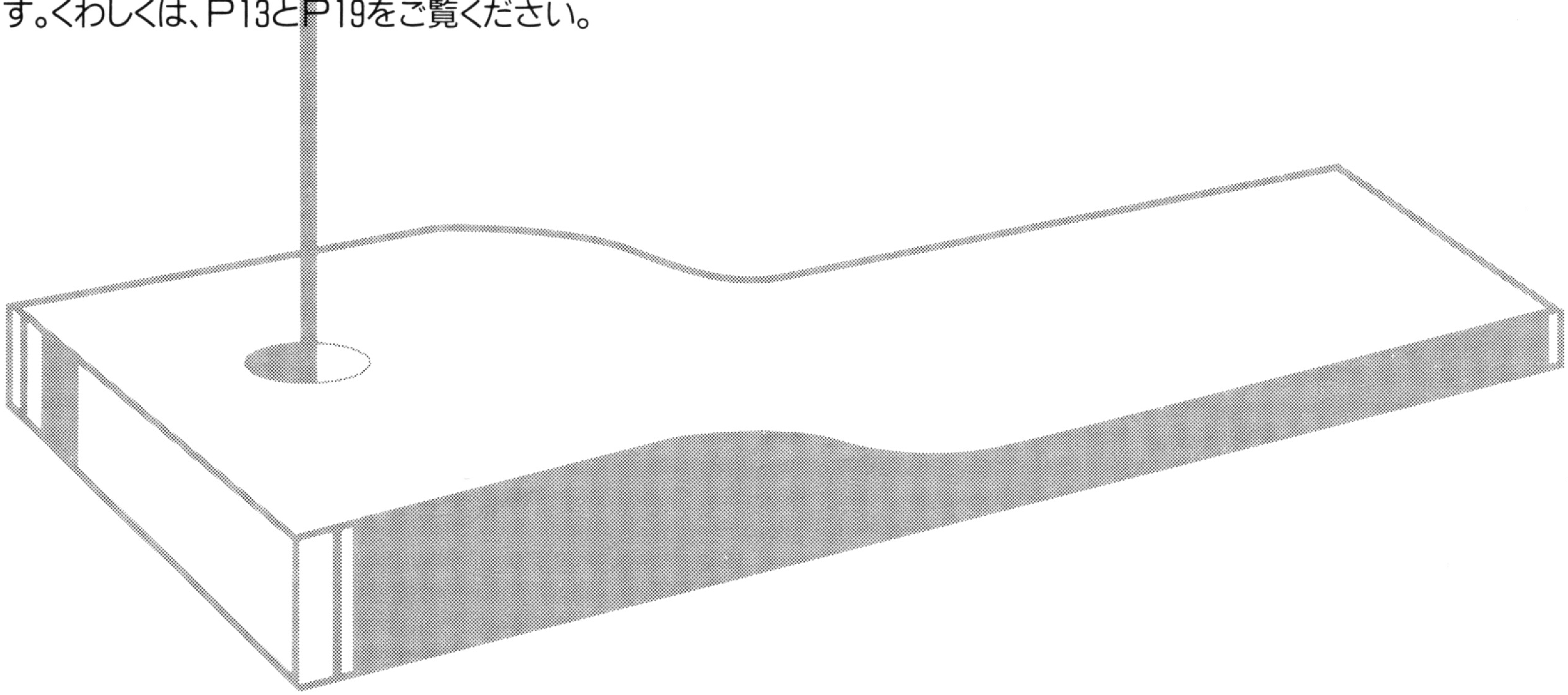
■ゲームデータのセーブ方法

ストロークプレイとグランドスラム挑戦の2つのモードで進行データのセーブができます。セーブのやり方はP13とP19でくわしく述べていますので、そちらをご覧ください。なお、セーブできるデータは1つだけです。モード別にデータをセーブしておくことはできませんので注意してください。

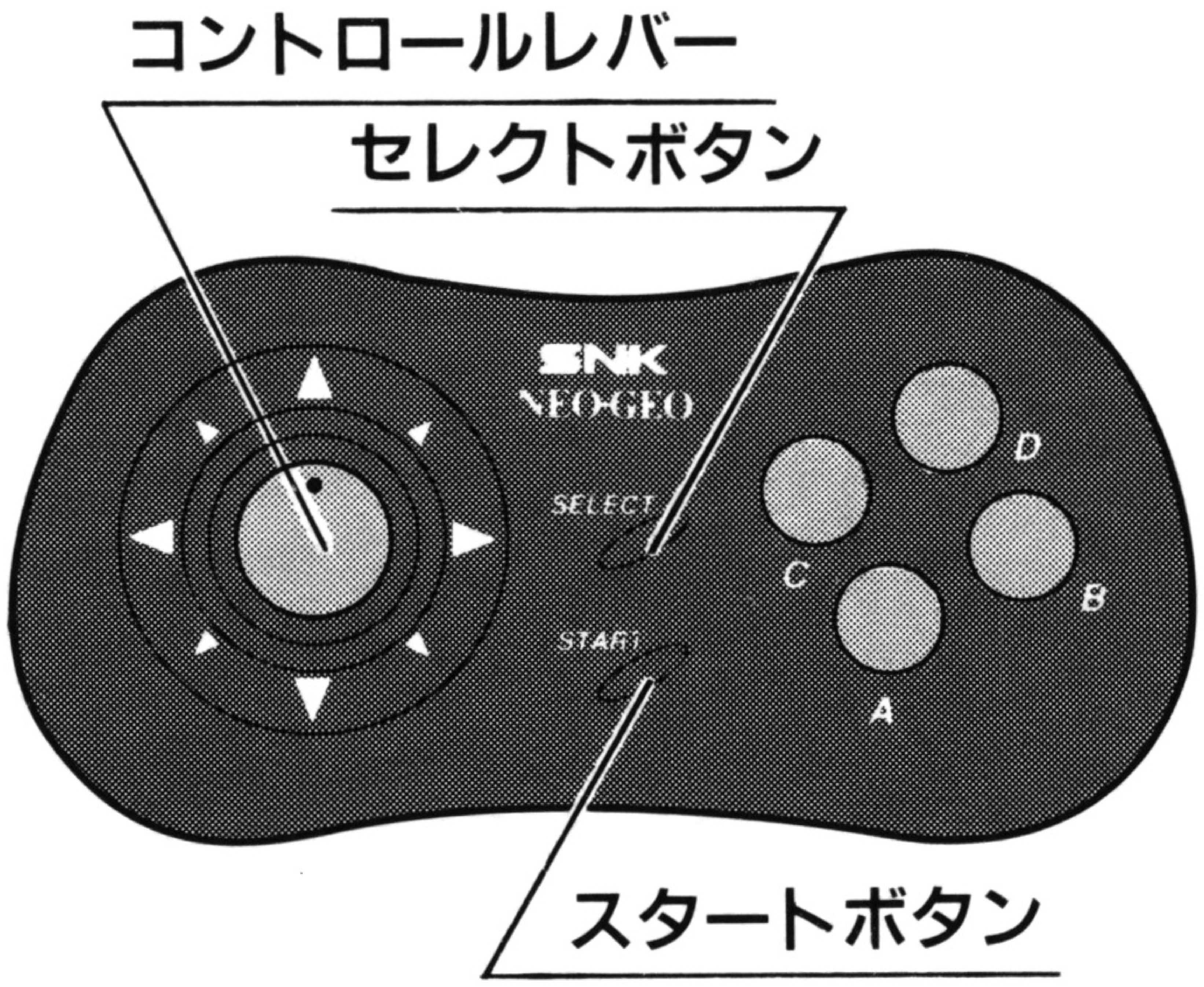


■ゲームデータのロード方法

「ANOTHER GAME」メニューの中のコンティニューモードを選べば、セーブデータの続きを遊ぶことができます。くわしくは、P13とP19をご覧ください。



コントローラー操作説明



セレクトボタン

ゲーム中のポーズ(もう一度押すと解除)

スタートボタン

ゲームスタート/コンティニュー

コントロールレバー

上下でクラブの選択、左右でショット方向の選択/カーソルの移動

Aボタン ショット、パット/選択の決定

Bボタン フック、スライスの設定

Cボタン フック、スライスの設定

Dボタン セーブ

ゲームの始め方

タイトル画面に次の7つのメニューが表示されます。レバー上下で選び、Aボタンで決定してください。（スタートボタンを押すと、自動的にアーケードモードがはじまります。）

DEMONSTRATION
デモプレイやハイスコア表示を見ることができます。

HOW TO PLAY
ショットの打ち方など操作説明のデモが流れます。

ARCADE GAME
アーケード版と同様に、ストロークプレイ（→P12）とマッチプレイ（→P14）が遊べるモードです。なお、スタートボタンを押すと、自動的にこのモードが始まります。

ANOTHER GAME
ハンディキャップ算出モード（→P16）とグランドスラム挑戦モード（→P18）が遊べます。また、セーブデータの続きが遊べるコンティニューモード（→P13・P19）もあります。

ENTRY
プレイヤーの名前を登録するモードです。（→P8）

OPTION
ゲームの各種設定を変更できるモードです。（→P20）

EXIT
コントロール画面に戻ります。

ゲーム画面の見方

①ピンまでの残りヤード数
②使用しているクラブの種類
③スタンス
④現在プレイ中のホール（ホールナンバー/ヤード数/パー数）
⑤コースマップ
⑥現在の風向きと風速
⑦ショットゲージ（→P10）

まず、最初にエントリーしよう!

ゲームをする前に、本体のバックアップメモリーに自分の名前を登録しよう!
まず、タイトル画面で「ENTRY」を選択・決定してください。

名前の入力方法
レバー上下で空白のコラムを選びAボタンを押すと、ウインドウが開きます。1文字目から順にレバー左右で文字を送り、Aボタンで決定していってください。また、名前を消去する時は、レバー上下で登録済みのコラムを選びBボタンを押します。ウインドウが開いたら、レバーで「YES」を選びAボタンで決定してください。

登録すると、次の利点があります。
①ハイスコアに自分の名前が表示される。
②個人成績(スタッツ)が自動的に記録される。
「スタッツの見方:レバーで登録済みのコラムを選び、Aボタンを押す。(→P9)」
③ハンディキャップ算出モードとグランドスラム挑戦モードで記録が残せる。

「EXIT」を選択・決定すれば、タイトル画面に戻ります。

スタッツについて

スタッツとは、登録したプレイヤーの成績を表します。ここでは、スタッツ表示の中で使われている用語の一部や数値の見方について説明します。

フェアウェイキープ率

ティショットでフェアウェイをキープしている割合。ショットの正確さを表します。

パーオン率

パーオンしている割合。パーオンとは、パーより2打少ない打数でグリーンに乗ることです。作戦の適確さを表します。

ゴルファー称号の略称

「YH」＝ヤングヒーロー/「PW」＝パワーゴルファー/「SM」＝ショットメイカー/「PT」＝パットマスター/「VT」＝ベテラン/「TC」＝テクニシャン

コースの略称

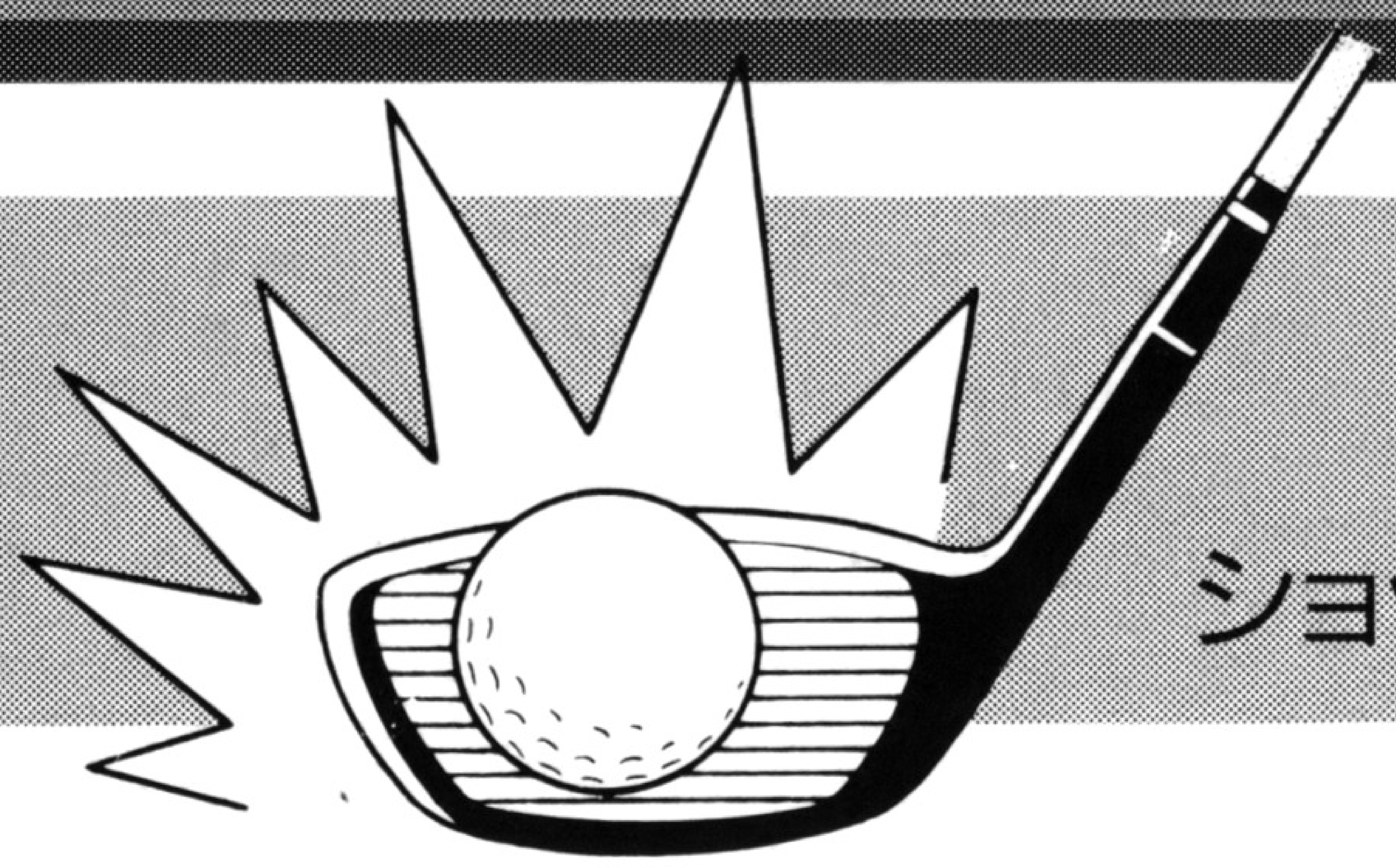
「AM」＝アメリカ/「GR」＝ドイツ/「JP」＝ジャパン/「AS」＝オーストラリア

ハンディキャップ数値の意味

スタッツで表示されるハンディキャップは、プレイヤーの腕前を判断する目安となる数値で、マッチプレイで設定されるハンディキャップ(→P15)とは別の意味を持っています。数値とプレイヤーの腕前の関係は次の通りです。

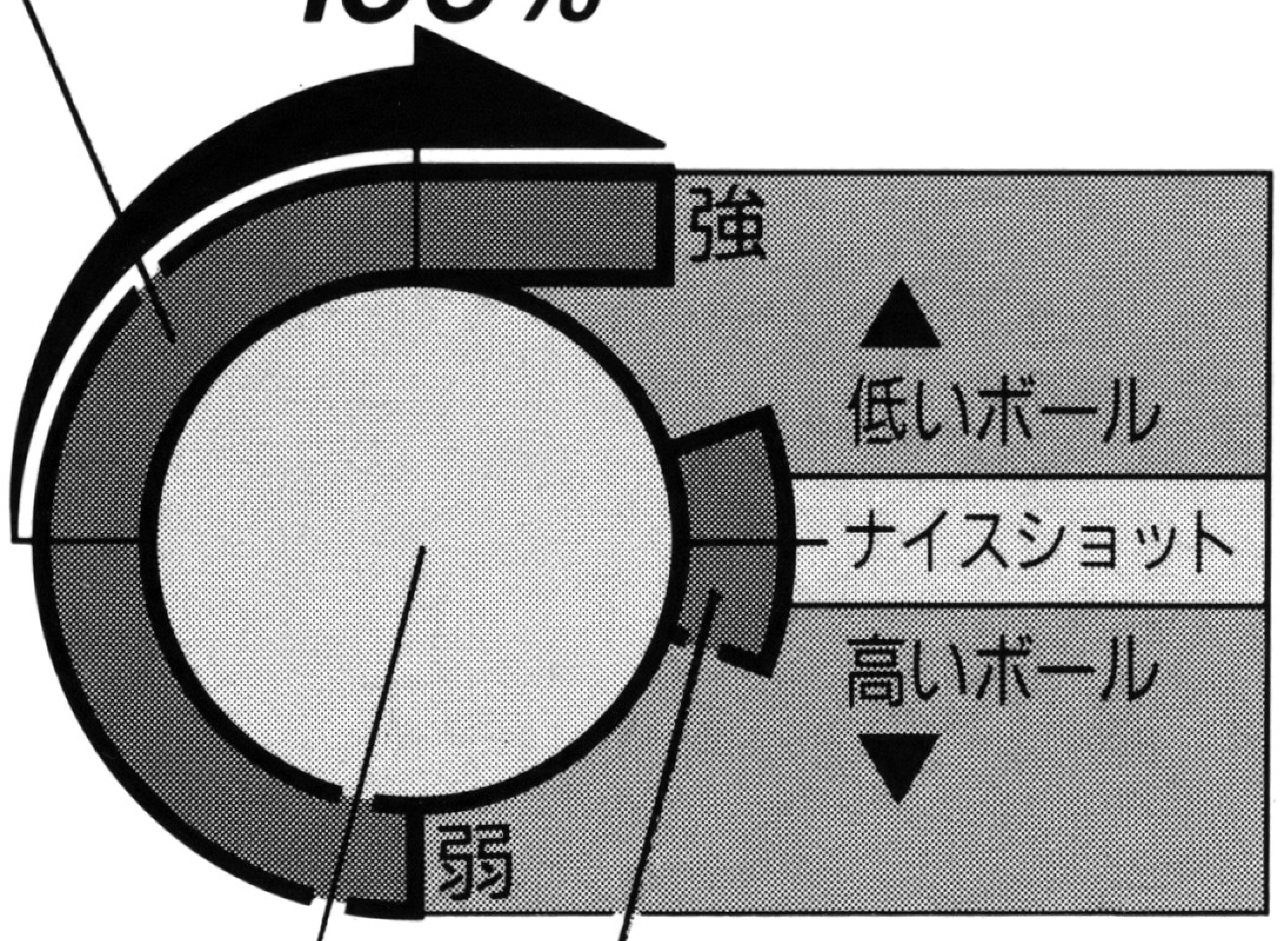
[36、35、34……7、6、5、4、3、2、1、0、＋1、＋2、＋3、＋4、＋5、＋6、＋7…]
下手◂ ▸上手

ショット・パットの打ち方



ショットの打ち方

ショットゲージに合わせて、Aボタンを2回押して打ちます。



1 Aボタンを押してパワーゲージの動きを止め、ショットパワーを決定します。

※パワーゲージのトップに合わせることができれば、飛距離がグンと伸びます。

2 もう一度Aボタンを押してスピンゲージの動きを止め、ボールの軌道を決めれば、自動的にショット!

※スピンゲージを上で止めれば低いボールが、下で止めれば高いボールが打てます。

●レバーでショット方向を決める時は、風向きや障害物に注意してください。

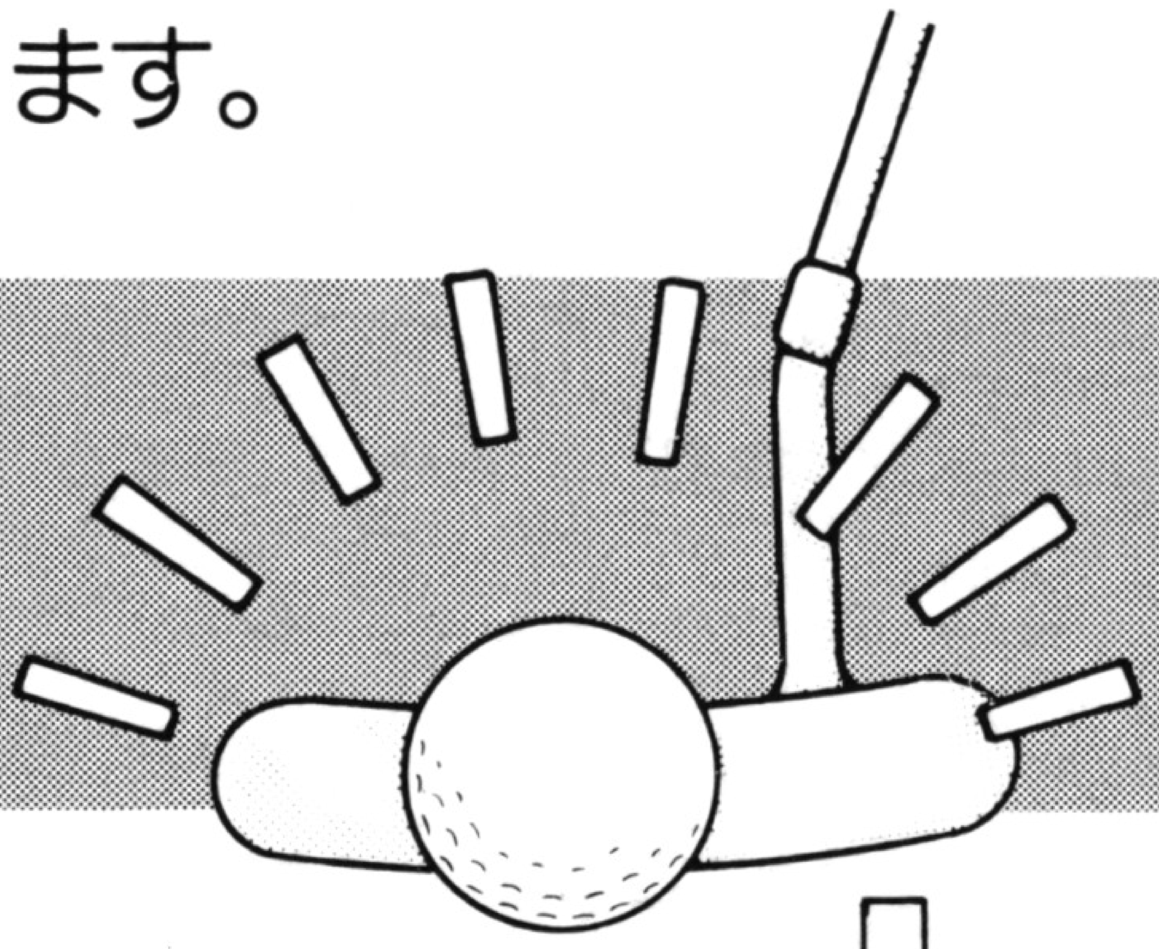
ショットの応用テクニック

バックスピン
[スピンゲージを止める時にレバー↓＋Ａボタン]

転がらずに止まり、グリーンなどでは戻ってくることさえあります（ただし、フェアウェイかティグラウンドからアイアンで打った時のみ）。

ランニングボール
[スピンゲージを止める時にレバー↑＋Ａボタン]

スピンがほとんどかからず、よく転がります。ピンへの寄せや飛距離かせぎに使えます。



パットの打ち方

レバー左右で方向を決めてＡボタンを押します。

Ａボタンを押して画面右下のゲージの動きを止めればパットします。ゲージの赤い部分へいくほど打つ時の力が強くなり、緑の部分へいくほど弱くなります。また、グリーンの起伏や芝目ゲージにも注意してください。

ストロークプレイの遊び方

18ホールをプレイしてスコアを競うゲームです。合計打数の一番少ない者が優勝します。次の順序でゲームスタートしてください。

1 **タイトル画面**
「ARCADE GAME」を選択・決定するか、スタートボタンを押します。

2 **ゲームセレクト**
ストロークプレイをレバーで選び、Aボタンで決定します。ただし、1Pプレイの場合は自動的にストロークプレイとなります。

3 **プレイヤーエントリー**
エントリーモードで登録した自分の名前をレバーで選び、Aボタンで決定します。また、未登録の場合でも、「VISITOR」を選択・決定してプレイできます。

4 **ゴルファーセレクト**
6人の中から使用するゴルファーをレバーで選び、Aボタンで決定します。

5 **コースセレクト**
4つのコースからプレイしたいコースをレバーで選び、Aボタンで決定します。

6 **プレイ開始!!**

ストロークオーバーについて

各ホールともパーの打数より3打オーバーとなった時点で、強制的にギブアップとなり、そのホールをそれ以上プレイすることはできません。

コンティニューについて

途中でホールコスト(ホールをプレイする権利)が0になった場合、コンティニューカウントが表示されます。ゲームを続けたい時は、カウントが0になる前にコントローラーのスタートボタンを押してください。ホールコストを3つ与えられてプレイ再開です。

データのセーブ方法

各ホール終了後の順位表示の時にDボタンを押すと、セーブ選択のウインドウが開き、データのセーブが行えます。レバーで「YES」を選び、Aボタンで決定してください。その後に、ゲームを続けるかどうかの質問が表示されるので、「YES」ならゲームを続行、「NO」ならタイトル画面に戻ります。

データのロード方法

タイトル画面の時にレバーで「ANOTHER GAME」を選び、Aボタンで決定すると、モードセレクト画面に変わります。次にレバー上下で「CONTINUE」を選び、Aボタンで決定すれば、セーブデータが表示されます。続きを遊びたい時は、レバーで「YES」を選び、Aボタンを押してください。

マッチプレイの遊び方

1対1で戦い、1ホールごとに勝敗を決めるゲームです。18ホールで勝ち越した方が優勝します。次の順序でゲームスタートしてください。(このゲームは2P対戦プレイ専用です。)

1 **タイトル画面**
1P・2P同時にスタートボタンを押すか、「ARCADE GAME」を選択・決定します。

2 **ゲームセレクト**
マッチプレイをレバーで選び、Aボタンで決定します。

3 **プレイヤーエントリー**
自分の登録名をレバーで選び、Aボタンで決定します。「VISITOR」も選択・決定可能。

4 **ゴルファーセレクト**
6人の中から使用するゴルファーをレバーで選び、Aボタンで決定します。

5 **コースセレクト**
4つのコースからプレイしたいコースをレバーで選び、Aボタンで決定します。

6 **ハンディキャップ設定**
1Pと2Pの実力差に応じて、ハンディキャップを設定します。(→P15)

7 **プレイ開始!!**

ハンディキャップ設定について

マッチプレイの場合のみ、プレイヤー間の実力差に応じてハンディキャップをつけることができます。レバー左右で数値を変更して、Aボタンで決定してください。ただし、ハンディの上限は36です。(ビジターの場合は、初期設定がハンディ0です。)

ストロークオーバーとギブアップについて

パーの打数より3打オーバーとなった方は、ストロークオーバーで強制的にそのホールのプレイを中止させられます。この時、相手がホールアウトすれば相手の勝ちで、両者ストロークオーバーなら引き分けです。また、相手に2打差をつけられ、かつボールが相手よりも後方にある時は、ギブアップするかどうかの質問が表示されます。ちなみにOKはありません。

コンティニューについて

途中でホールコストが0になった場合、コンティニューカウントが表示されます。ゲームを続けたい時は、カウントが0になる前にコントローラーのスタートボタンを押してください。ホールコストを3つ与えられてプレイ再開です。

※このモードでは、データのセーブ・ロードはできません。

ハンディキャップ算出モードの遊び方

18ホールをプレイして、その成績からハンディキャップを計算するモードです。次の順序でゲームスタートしてください。

1 **タイトル画面**
「ANOTHER GAME」をレバーで選び、Aボタンで決定します。

2 **モードセレクト**
「HANDICAP」をレバーで選び、Aボタンで決定した後、1Pプレイか2P同時プレイかを選択・決定します。

3 **プレイヤーエントリー**
自分の登録名をレバーで選び、Aボタンで決定します。ただし、「VISITOR」を選択・決定した場合はハンディキャップ算出の対象外となります。

4 **ゴルファーセレクト**
6人の中から使用するゴルファーをレバーで選び、Aボタンで決定します。

5 **プレイ開始!!**

プレイの流れについて

ハンディキャップ算出モードでは、4つのコースからランダムに選択されたホールをプレイしていきます。そして、18ホールすべてプレイした後にハンディキャップが計算されて画面に表示されます。なお、このモードでは、ホールコストがないため、スコアに関係なく18ホールを最後までプレイすることができます。

ストロークオーバーについて

各ホールともパーの打数より3打オーバーとなった時点で、強制的にギブアップとなり、そのホールをそれ以上プレイすることはできません。

※このモードでは、データのセーブ・ロードはできません。

グランドスラム挑戦モードの遊び方

4大トーナメントを予選・決勝の2日間戦い抜きスコアを競うモードです。すべてのトーナメントに優勝するとグランドスラム達成です。次の順序でゲームスタートしてください。(なお、ビジターでプレイした場合は優勝しても記録が残りません。)

1 **タイトル画面**

「ANOTHER GAME」をレバーで選び、Aボタンで決定します。

2 **モードセレクト**

「GRAND SLAM」をレバーで選び、Aボタンで決定した後、1Pプレイか2P同時プレイかを選択・決定します。

3 **プレイヤーエントリー**

自分の登録名をレバーで選び、Aボタンで決定します。ただし、「VISITOR」を選択・決定した場合は、優勝しても記録が残りません。

4 **ゴルファーセレクト**

6人の中から使用するゴルファーをレバーで選び、Aボタンで決定します。

5 **コースセレクト**

4つのコースからプレイしたいコースをレバーで選び、Aボタンで決定します。

6 **プレイ開始!!**

グランドスラム達成までの流れ
このモードでは、ホールコストがないので、最初の1ラウンド（18ホール）は必ずプレイすることができます。ただし、予選のスコアが良くないと決勝に進めない場合があります。また、このモードは、ひとつのトーナメントの予選と決勝が終わると、成績に関係なくいったんゲームオーバーとなります。別のトーナメントに挑戦する場合は、再びP18の手順にしたがってゲームスタートしてください。

ストロークオーバーについて
各ホールともパーの打数より3打オーバーとなった時点で、強制的にギブアップとなり、そのホールをそれ以上プレイすることはできません。

データのセーブ方法
ストロークプレイの場合と同じく、各ホール終了後にセーブできます（→P13）。また、このモードでは、予選を通過した時点でセーブするかどうかの質問が表示されるので、レバーで「YES」を選びAボタンで決定してください。もちろん、その後にゲームを続けるかどうかの質問も表示されます。

データのロード方法
タイトル画面後のモードセレクトの時に、レバー上下で「CONTINUE」を選び、Aボタンで決定すれば、セーブデータが表示されます。続きを遊びたい場合は、レバーで「YES」を選び、Aボタンを押してください。

オプションモードについて

タイトル画面の時に「OPTION」を選択・決定すると、オプション画面に変わります。レバー上下で項目を選択してAボタンで決定すれば、それぞれの設定画面が表示されます。

DIFFICULTY

ゲームの難易度を4段階に変更できます。選択・決定するとレベルセレクト画面に変わるので、レバー上下で選んでAボタンで決定してください。

●EASY(イージー)…………初級レベル
●NORMAL(ノーマル)……標準レベル
●HARD(ハード)……………上級レベル
●MVS(アーケード版程度)…標準よりやや高いレベル

KEY SETTING

コントローラーのゲーム中の操作設定を変更できます。選択・決定するとキーセッティング画面に変わるので、設定を変更したい操作項目をレバー上下で選び、使いたいボタンを押してください。設定が終了したら、「EXIT」を選択・決定してオプション画面に戻ります。

ANNOUNCEMENT

アナウンスなどの音声を一部変更することができます。選択・決定するとアナウンス画面に変わるので、レバー左右でON/OFFを選び、Aボタンで決定してください。
[ON→音声あり/OFF→音声なし]

COURSE RECORD

デモで表示されるコースレコードを一覧することができます。選択・決定するとコースレコード表示画面に変わるので、レバー上下でコースを選択してください。どれでもボタンを押せば、オプション画面に戻ります。

DOUBLE YARDAGE

飛距離が2倍になり、ロングホールの1オンなどが可能となります(ただし、グリーン上でのパッティングだけは通常通り)。選択・決定するとダブルヤーデージ画面に変わるので、レバー左右でON/OFFを選び、Aボタンで決定してください。(ただし、スタッツは残りません。)
[ON→飛距離2倍/OFF→通常通り]
※ハンディキャップ算出モードとグランドスラム挑戦モードでは、この設定は無効です。

設定が終了したら、「EXIT」を選択・決定してオプション画面に戻ります。

ゴルファー紹介

バランスのとれた新世代のヒーロー。

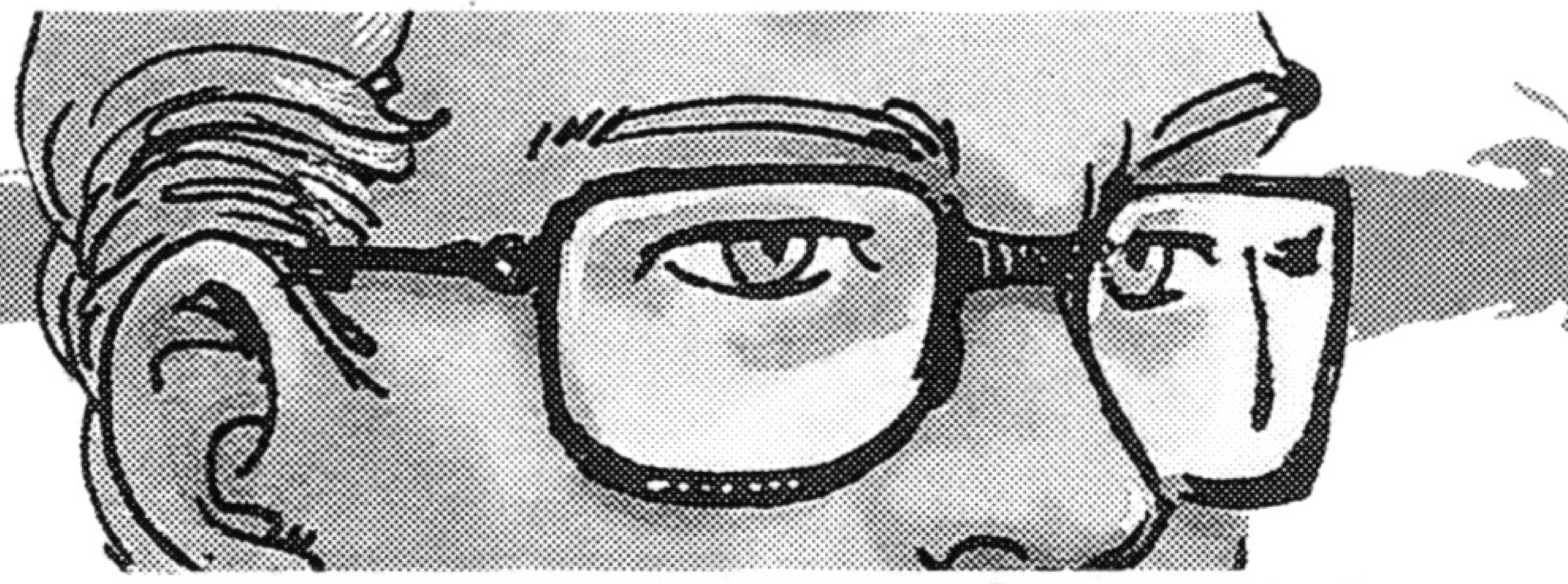
ジョージ・スパイナー

称号:ヤングヒーロー
国籍:アメリカ

卓越したスキルで変幻自在の一打。

トーマス・スチュワート

称号:テクニシャン
国籍:イギリス



逆境でなお光る歴戦の古強者。

フランク・アダムス

称号:ベテラン
国籍:オーストラリア

コントロール抜群!欧州の精密機械。

ロバート・ランドルト

称号:ショットメイカー
国籍:ドイツ

破壊力抜群の300ヤード・ドライブ。

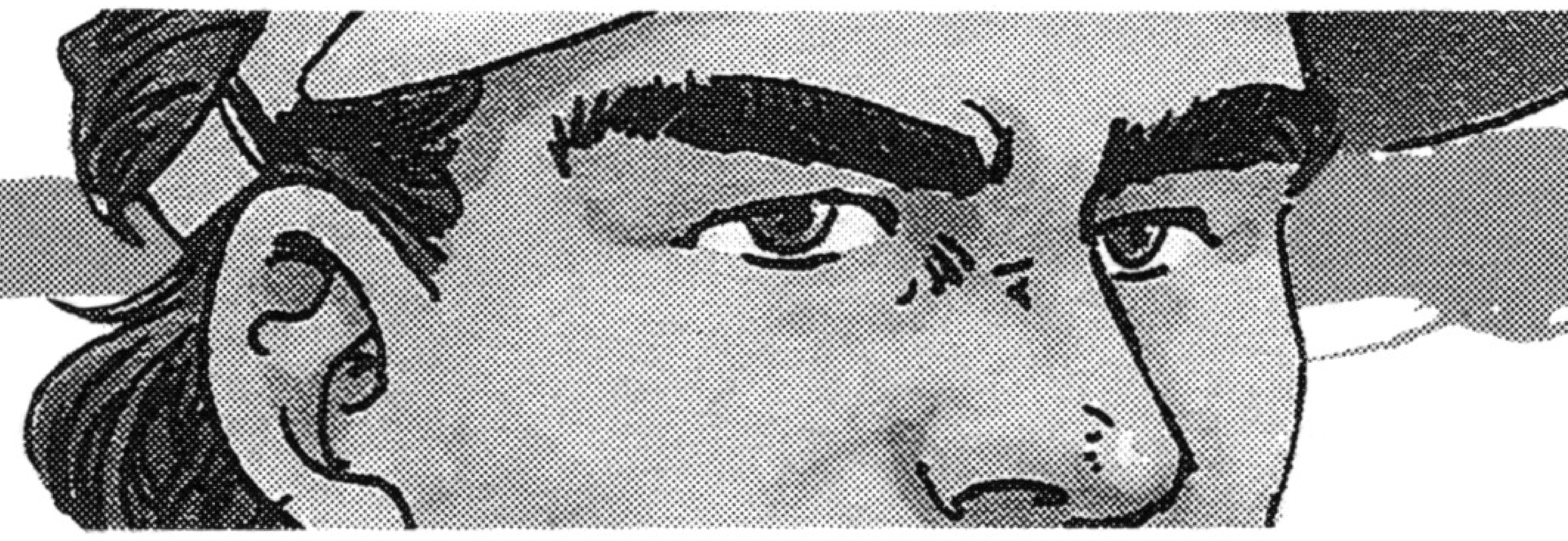
フェルナンド・アルメイダ

称号:パワーゴルファー
国籍:ブラジル

グリーンで魅せるパットの達人。

武野　豊茂(トヨシゲ・タケノ)

称号:パットマスター
国籍:日本



コース紹介

アメリカ・グランドキャニオンコース

ロングホールと広いフェアウエイ、バンカーが特徴。飛距離のでないゴルファーは向かい風に相当苦戦することになる。

オーストラリア・シーサイドコース

全ホールが海に面しており、海越えのホールも多い。海はすべてＯＢなので要注意。障害物が少ないので、飛ばし屋に有利。

ジャパン・テクニカルコース

距離が短い上にフェアウエイが狭く、ボールの落とし所に頭を使う。ボールの高低をコントロールできるテクニシャンに有利。

ドイツ・ウッディコース

各ホールとも森林の中に作られており、ピンやグリーンが見えないケースが多い。技術と戦略に富んだテクニシャンが有利。

NGCD-200
MADE IN JAPAN

BIG TOURNAMENT GOLF™

SNKテレフォンサービス

東京(03)5275-6200
大阪(06)339-0110

※電話番号はよく確かめて、お間違えなく。

禁無断転載

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

SNK®

開発元:株式会社ナスカ